

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka, 530-0015 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US\$ 180.00 / year. NO part of this magazine may be reproduced without expressed permission. 第622号

消費不況で最終赤字に

OLC、下方修正

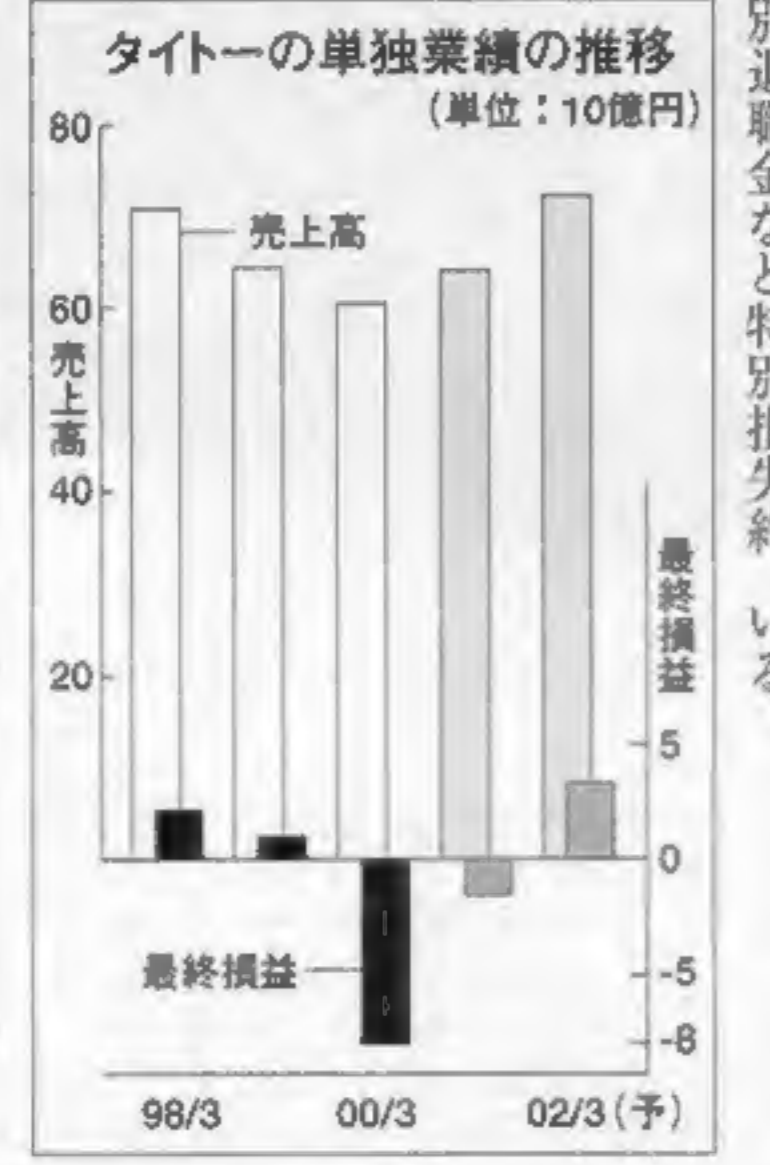
猛暑で来園者減少、投資負担もかさむ

(株)オリエンタルランド、加三(本社千葉市浦安、加三)は、前年秋開業予定の第二テーマパーク「ディズニーマー」への投資負担が、最終赤字が六億四千七百七十三億円の利益と見込まれることになった。修正後の九月中間期連結業績予想では、売上高が八百八十四億円で、修正後の中間期売上高が八百

本社ビル売却へ

中央研究所も、また300人退職募る

産売却の方針を発表した。しになった。同社では九七年三月期以降、連続決算は作成しておらず、単独のみとなっている。修正後の九月中間期の売上高は八百八十四億円で、前年秋開業予定の第二テーマパーク「ディズニーマー」への投資負担が、最終赤字が六億四千七百七十三億円の利益と見込まれることになった。修正後の九月中間期連結業績予想では、売上高が八百八十四億円で、修正後の中間期売上高が八百



夏は猛暑が加わったため、上半期入園者は予想を五十万人下回る八百万人弱となった。一人当たりの消費も九千四百円の予測より四百円ほど少なく、売上高が予想を下回る見込みとなった。修正後の九月中間期連結業績予想では、売上高が八百八十四億円で、修正後の中間期売上高が八百

2年連続赤字に

ジャレコ、下方修正

業務用市場著しく後退

(株)ジャレコ(本社東京、金沢義秋社長)は十月十日、業績予想を大幅下方修正し、通期で二年連続赤字になることを明らかにした。同社は香港パシフィック・センチュリー・サイバーワークス・ジャパン(PCSJ)に買収され、業務用市場著しく後退している。修正後の九月中間期の売上高は八百八十四億円で、前年秋開業予定の第二テーマパーク「ディズニーマー」への投資負担が、最終赤字が六億四千七百七十三億円の利益と見込まれることになった。修正後の九月中間期連結業績予想では、売上高が八百八十四億円で、修正後の中間期売上高が八百

わずか2.5%減に

実態と異なる調査結果

ゲーム機とゲームソフトの売上高の大きく三項目に分けてまとめられた。業務用AM機の製品販売高は前年比五・六%減と三連減となった。調査は今年五月、七月、九月の三回実施。アンケート方式で実施。

Game Machine's Best Hit Games 25

■TVゲーム機—ソフトウェア
(VIDEO GAME SOFTWARE)

前回	機種名 (メーカー名)	MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	カプコン VS SNK (カプコン Naomi) Capcom vs. SNK (Capcom)	6.70
2	-	ガンスパイク (彩京/カプコン Naomi) Gunspike (Cannon Spike) (Psikyo/Capcom)	6.43
3	3	ミスタードリラー 2 (ナムコ) Mr. Driller 2 (Namco)	5.96
4	2	バーチャストライカー 2 バージョン2000 (セガ社 Naomi) Virtua Striker 2 ver.2000 (Sega)	5.92
5	5	パワースマッシュ (セガ社 Naomi) Virtua Tennis (Sega)	5.55
6	6	ギルティギア X (サミー Naomi) Guilty Gear X (Sammy)	5.53
7	4	ドラゴンブレイズ (彩京) Dragon Blaze (Psikyo)	5.33
8	7	ジャイアントグラム全日本プロレス3 (セガ社 Naomi) Giant Gram 2000 (Sega)	5.27
9	10	ザ・キング・オブ・ファイターズ2000 (SNKネオジオ) The King of Fighters 2000 (SNK)	5.03
10	13	バーチャストライカー 2 バージョン99 (セガ社) Virtua Striker 2 ver.99 (Sega)	5.00
11	9	ハイパービシバシチャンプ (コナミ) Hyper Bishi Bashi Champ (Konami)	4.77
12	8	スーパーワールドスタジアム 2000 (ナムコ) Super World Stadium 2000 (Namco)	4.65
13	-	1944ザ・ループマスター (カプコン Naomi) 1944 the Loop Master (Capcom)	4.64
14	11	鉄拳タッグトーナメント (ナムコ) Tekken Tag Tournament (Namco)	4.63
15	18	マーヴル VS カプコン 2 (カプコン Naomi) Marvel vs. Capcom 2 (Capcom)	4.57
16	17	上海・昇龍再臨 (タイト-Gネット) Shanghai Climbing Dragon (Taito)	4.50
17	16	ミスタードリラー (ナムコ) Mr. Driller (Namco)	4.47
18	-	サイヴァリア・リビジョン (サクセス/タイト-Gネット) Psyvariar Revision (Success/Taito)	4.45
19	14	ダイナマイトベースボール 99 (セガ社 Naomi) Dynamite Baseball 99 (Sega)	4.44
20	15	スラッシュアウト (セガ社 Naomi) Slash Out (Sega)	4.43
21	12	婆娑羅 (ビスコ) Vasara (Visco)	4.40
22	20	対戦ホットギミック フォーエバー (彩京) Mahjong Hot Gimmick Forever* (Psikyo)	4.14
23	33	バーチャNBA (セガ社ナオミ) Virtua NBA (Sega)	4.08
24	22	メタルスラッグ 3 (SNKネオジオ) Metal Slug 3 (SNK)	4.01
25	19	闘魂烈伝 4 (ナムコ) NJ Prowrestling 4 (Namco)	4.00

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc.

評価
(RATING)

調査クレーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したものです。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

■完成品タイプのTVゲーム機
(DEDICATED VIDEOS)

前回	機種名 (メーカー名)	MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	ダービーオーナーズクラブ 2000 (セガ社) Derby Owners Club 2000 (Sega)	8.62
2	2	東京バス案内 (セガ社) Tokyo Bus Route (Sega)	7.89
3	3	ドラムマニア・サードミックス (コナミ) Drum Mania 3rd Mix (Konami)	7.18
4	5	バトルギア 2 (タイトー) Battle Gear 2 (Taito)	6.88
5	6	ギターフリース・フォースミックス (コナミ) Guitar Freaks 4th Mix (Konami)	6.59
6	4	ガンマニア (コナミ) Enforcers (Konami)	6.50
7	10	ダンスダンスレボリューション・フォースミックス (2P/ソロ)(コナミ) Dance Dance Revolution 4th Mix (2P/SOLE)(Konami)	6.36
8	9	スリルドライブ (2P/SD/DX)(コナミ) Thrill Drive (2P/SD/DX) (Konami)	6.13
11	7	サンバDEアミーゴ (セガ社) Samba DE Amigo (Sega)	6.05
10	8	タイムクライシス 2 (SD/DX/S) (ナムコ) Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco)	5.85
11	15	ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド (セガ社) The Typing of The Dead (Sega)	5.77
12	-	クラッキンDJ (セガ社) Crackin DJ (Sega)	5.76
13	16	スターウォーズレーサーアーケード (DX/2P)(セガ社) Star Wars Racer Arcade (DX/2P) (Sega)	5.75
14	27	キーボードマニア (コナミ) Keyboard Mania (Konami)	5.63
15	13	ポップンミュージック 4 (コナミ) Pop'n Music 4 (Konami)	5.60
16	14	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2 (DX/UP)(セガ社) The House of The Dead 2 (DX/UP) (Sega)	5.55
17	11	ダンスマニアックス (コナミ) Dance Maniax (Konami)	5.45
18	-	ナスカーアーケード (セガ社) Nascar Arcade (Sega)	5.43

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

1	1	フラッシュショット (オムロン) Flash Shot (Omron)	9.13
2	2	フォト&シール・キララ 2 (メイクソフトウェア) Photo & Seal Kilara 2 (Make Software)	8.67
3	3	ピュアショット (オムロン) Pure Shot (Omron)	8.25
4	4	ストリートスナップ EG (日立ソフトウェアエンジニアリング) Extreme Groover (Hitachi Software Engineering)	6.65
5	8	ドリームステーション・ラブ (アトラス) Dream Station Love (Atlus)	5.83
6	5	パンチマニア北斗の拳 (コナミ) Punch Mania (Konami)	5.69
7	7	スーパープリクラ21 (アトラス) Super Pricla 21 (Atlus)	5.30

Ludus Tonalis (15)

クロフツという、どの作品を読んでも確実に読者の満足感を充足させてくれるイギリスの作家がいる。イヴ・ラジューという、人正確にはいたるべきかすすでに鬼籍に入っている人である。クロフツがすぐれた読者をくすぐってくれるのは、「懐かしさ」という心の動きである。

この「懐かしさ」については、それに対する見方がはつきりあつて別れていて、サルトルなどは「懐かしさ」という感情の動きは非生産的なものでそこからはなんら新しいものが産み出されない。意識して忌避されるべきものとしていた。何十年も前の恋人に今会って何が起きるのか、お互いに精気を失った皺が深く刻まれた存在に失望するだけなのではないか。

確かにサルトルは皺が深

く刻まれてきたボーヴォワールを離れて、ごく若い愛人をくつてしまっていた。有言実行の人ではあるが「懐かしさ」についてそこまで言うことのないのではなからうかという。ユングなどは「懐かしさ」という感情こそ人間であるといふことを証明する感情であり、同じ霊長類でも猿は「懐かしさ」という感情を持つことは出来ないのではないかという。「懐かしさ」こそ人間らしさに大きな幅をもたせてくれる。「懐かしさ」を感じることが出来ない人は欠損人間であるという。

退職を前にしてある若い退職者の「懐かしさ」がどこかこの片隅で蠢きだしたのか、きれぎれになっていた音への絲が幽かに繁がっていて、忙しさと貧しさの中へ埋没していく音が気掛りになってくる。

この頃深夜読書をしな

からごく小さい音でFM放送を送っていると、リクエストによる音の構成が多く、このところ人気があるポップスが流れてくる。

ポップスについても結婚後は殆んど聴いていなかったので非常に新鮮なことしばしばである。何処かで何時か聴いたままとうに忘れていた名曲が流されることが一日に一度も、間隔があいたとしても十日から二十日の間には一度ぐらいは流れてくる。

はじめのうちは殆んど無意識に聴き流していたのだが、ずっと毎晩聴き続けていると、流れている曲の中でも特にキツク強い曲がだんだんと意識に訴えてくるようになる。

幸か不幸か通勤途次、駅の近くに新品だけではない中古品も取り扱っているレコード店がある。試みにメロディの一小節、さわりというが、それを口ずさんでこういう曲のCDがあれば欲しいのだがとこの店で尋ねてみる。

メロディを憶えるのはまだ中学生時代にメディアアとしてはラジオしかない頃の、メロディを自分流の譜につくりあげて暗譜することに慣れていたから、今でも曲なりになりにそれが役立つのである。

CD屋の親父さんは、かなり音に対して達者な人のようで、きれぎれに私が憶えているメロディがあり、その曲名が分る人であればすぐ買えるし、ない場合には一週間ぐらいで取り寄せてくれた。

また当時、同じ職場にフォークソングが流行した時代に売れなかったシンガーソングライターがいて、このCD屋の親父

在している。

一曲だけで世界的に有名になったのだが、後が続きなくて、そのままぼしょっとしてしまうのである。この一発屋の曲を、ずっと後になつて購入するものが至難の技である。

カタログで調べて買つても、一発屋のヒット曲から五、六年後は確実に廃盤になつてしまつてゐる。

しかしFM局ではそういう一発屋の曲もけっこう流してくれている。

入手出来ないとなると変なもので、演奏しているグループ名とその曲名が、かえつてつよく意識に刷りこまれてゆくようである。

ある日、新聞の今までは全然見ずじやうで過していた通販のCDの広告が、七〇年代、八〇年代のポップスのコレクションを出しているのに目がゆく。蟲眼鏡で辛うじて見え

まう。コレクションの極小の活字の曲名を辿つてゆくと、どんなコレクションにでもよく似たもの、で今迄入手出来なかつた一発屋の曲が数曲は入つてゐる。

つい毒皿の境地に陥りこんで注文を重ねることになり家人の不評を浴びることになってしまう。

ポップスの曲名が気に入りだして、かなり後のことになるが、CD屋の親父さんがその曲はどの局で何時頃に流れていたかと訊いてくること、度重なるようになり、自分で局へ電話で尋ねてみるとどの局でも時間さえ分れば曲名を知らせてくれる係がおかれていることも分つてくる。

中にはアルバイトの係員がいかにげん返答をする局か、架空の曲名、架空のアーティストを堂々と述べる人もいて、酷い目にあつたことも一度ならず再々あつた。

有田佐市

MUTSU KAMA KEN

No. 366

さんが聞けない曲名でも、その人に聞けば大分分るものが多かった。

結婚前にLPを購入していたのと較べるとCDはなじみを感じて、一曲のために一枚のCDを買ったのもそうは痛いという感じはしなかった。

また一曲のために一枚のCDを購入して、他の曲も聴いてみるのだが、自分が追っかけていた曲以外の曲でこれはいという曲は殆んどない場合が多い。

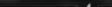
ヒット曲をつくるということがいかに難しいのかということがよく分る。またヒット曲をつくるのが難しいのに絡んで、一発屋といわれる人やグループがけっこう多く存

字で曲目が掲載されている。読み辛い字を意地になってそれでも母念に見てゆくと、入手出来なかつた一発屋の曲が数曲は入っている。

数曲のために十数枚のCDを三万円ぐらいの価格で購入するのが安当かどうか、約一ヶ月間ほどは躊躇うのだが結局は購入することにしてしまう。

一度こういうコレクションを購入してしまつたが、プレイヤーが壊れた自動車と同じでとどまるところが知れない状況に陥つてしまった。

また今までずっと無関心であった、新聞の通販の頁について目が行ってし

 **新時代のマシンを生み出す**
トータルサプライヤー……………エイブルコーポレーション



株式会社エイブルコーポレーション
ABLE CORPORATION, LTD.

〒171-0014 東京都豊島区池袋4-8-3
TEL 03(3988)2061(代) FAX 03(3986)5180
★インターネットホームページ <http://www.able-corp.com>

TAITO®

タイトーのゲームは、どれも大好評。楽しさ満載です。

だれでも気軽に楽しめる
電車運転
シミュレーションゲームのんびり走る電車の
がばれ運転士!!

楽しさ優先のゲーム性

- ◆ドアの開け閉めや車掌アナウンスを手動で操作。
- ◆直接制御の空気ブレーキを再現。
- ◆有名観光地がゲームラウンド。しかも観光ガイド付。

写真協力/エノ電鉄株式会社

のんびり運転、
しっかり操作。●サイズ：W1042mm×D1621mm×H1908mm
●重量：約170kg

コントロールドパネル一新!

タイトーSCメダルシリーズ第8弾

ブラーメンチャーハン、
メダルゲットだ!料理に狙いを付けてボタンを押すだけ。
料理の載った皿が目の前で止まるとアタリ。

●サイズ：W470mm×D606mm×H320mm ●重量：約60kg

楽しいキャラ
簡単操作

てんこもりオンステージ

おくって、のせて、
てんこ盛り!様々な小型景品に対応!
細かなペイアウト調整が可能!

●サイズ：W780mm×D1015mm×H1990mm(ポップを含む) ●重量：約130kg

あの人気の「おてなみ拝見」最新作!!

TAITONET

その名も...
続 おてなみ拝見
Zoku Otenamihaiiken
前作同様に、
たくさんのゲームが
一枚の基板で遊べます。

将棋 3人麻雀 ビリヤード ヘキサイト

超満天の究極メダルアクション!!

BERMUDA PANIC
多段メダルと
喜劇型コントラ
インパクトのある払い出しを演出
パズルアクションに富んだ
スロッドアクションを実現

●サイズ：W630mm×D725mm×H1875mm ●重量：105kg

株式会社タイトー

TAITO HOMEPAGE <http://www.taito.co.jp/>

〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3 GM販売部/〒243-0498 神奈川県海老名市下今泉3-11-1 TEL.046-235-9510 FAX.046-235-5649

※機体の仕様外観及び商品写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。

© TAITO CORP. 2000